

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah bagian terpenting di dunia, karena dalam dunia pendidikan manusia dituntut untuk berubah ke hal yang positif baik dari jasmani maupun rohani. Hal ini dikarenakan pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik secara individu maupun kelompok. Selain itu ( UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 ) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.

Sebagaimana dikemukakan oleh Abduljabar (2010, hlm.22) bahwa “Dalam kurikulum tujuan pendidikan jasmani adalah untuk menyokong perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Namun hal ini sangat tergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani mengorientasikan perkembangan di dalam program-program pembelajarannya. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen pendidikan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian terpenting dari pendidikan secara keseluruhan, karena bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui hasil jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai Bayu yuda wiguna, 2015

pengalaman belajar melalui hasil jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Hal tersebut didukung oleh Departemen Pendidikan Nasional (2003, hlm.6) bahwa tujuan dan fungsi pendidikan jasmani adalah:

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, demokratis melalui aktifitas jasmani.
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, aquatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu dengan aktivitas jasmani yang bersifat kreatif.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diuraikan bahwa dalam kurikulum pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses suatu pembelajaran yang bertujuan mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu dalam pembelajaran penjas juga terdapat nilai-nilai yang beraneka ragam pengalaman gerak.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) tahun 2008 meliputi aspek-aspek, yaitu; permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis

Bayu yuda wiguna, 2015

lapangan, bulutangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya. Karena pendidikan jasmani itu sendiri mencakup berbagai cabang olahraga diantaranya yaitu olahraga bulutangkis.

Bulu tangkis merupakan cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Bulu tangkis dapat dimainkan di dalam maupun diluar ruangan, di atas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Bulutangkis merupakan permainan yang menggunakan sebuah raket dan shuttlecock yang di pukul melewati sebuah net. Sejalan dengan pendapat Subarjah dan Hidayat (2007, hlm.30) mengemukakan bahwa :

“Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, shuttlecock sebagai objek yang dipukul, dan berbagai keterampilan mulai dari keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks”

Dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa kelompok bermain yaitu pertandingan bentuk tunggal ( single ), juga dengan ganda ( double ), dan dengan ganda campuran ( mixed double ). Permainan dimulai dengan cara menyajikan bola atau service, yaitu memukul bola dari petak servis kanan ke petak servis kanan lawan, sehingga jalan bola menyilang. Untuk dapat bermain bulutangkis harus menguasai teknik dasar agar permainan bisa berjalan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tohar 1991 (Subarjah & Hidayat, 2007) bahwa :

“permainan bulutangkis tidak hanya mengendalikan fisika saja tetapi teknik, taktik,, psikologi secara efektif, efisiensi dan simultan. Keterampilan dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis, karena merupakan salah satu pendukung pokok prestasi olahraga”

Bayu yuda wiguna, 2015

Dalam memperkenalkan olahragabulutangkis kepada siswa di lingkungan sekolah biasanya dengan metode cara mahataudemonstrasi, oleh karena itu guru sebagai sumber informasi dan memperagakan sehingga siswa menerima informasi tanpa ada peran aktif (*teacher centered*). Pembelajaran tersebut kurang baik sehingga membuat siswa menjadi kurang berhasil dalam tujuan pembelajaran. Akibatnya siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, oleh karena itu dalam suatu pembelajaran memerlukan media yang dapat menarik perhatian siswa, selain itu dalam memilih media dalam pembelajaran harus tepat agar tujuan tercapai.

Secara sederhana, menurut Sweden, 1997 (dalam Daryanto, 2011) mendefinisikan :

“kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, dan juga media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. “Media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau berbicara beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.”

Pendapat serupa dikemukakan oleh Latuheru (1988, hlm. 14), menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya”.

Berdasarkan pengertian diatas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi ke pada siswa maka dalam proses pembelajarannya yang bertindak sebagai sumber penyampaian pesan bisa saja guru, buku, atau sumber lainnya. Salah satu sumber penyampaian pesan yang

Bayu yuda wiguna, 2015

dapat digunakan adalah dengan menggunakan media. Dalam pembelajaran seorang guru akan lebih mudah dalam mencapai tujuan yang diharapkan apabila menggunakan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Di perkuat oleh Sudjana dan Rivai (2001, hlm. 2) menjelaskan bahwa :

“Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Disamping itu, antara pengajar dan siswa dapat menambahkan efektivitas komunikasi dan interaksi yang melalui media pembelajaran”.

Didalam memilih dan melaksanakan pendekatan, harus disesuaikan dengan kemampuan, keadaan siswa serta keadaan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses belajar mengajar. Mengingat kecenderungan siswa SMP terutama pada siswa kelas VIII masih senang bermain maka salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yaitu dengan melalui media video. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual.

Media audio visual merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual seperti yang dikemukakan oleh Sulaeman (1985, hlm. 12) menyatakan bahwa:

“Ala-  
alat *audiovisual* mempunyai persamaan istilah yaitu *Audiovisual education*, yang dalam bahasa Indonesia berarti *Audiovisual Pendidikan*. Disebutkan juga bahwa media berarti alat-alat bantu panca indra, atau juga istilah *Audiovisual Communication*, yang artinya komunikasi melalui *Audiovisual*.”

Pendapat serupa dikemukakan oleh Hoban dan Zisman (1937, hlm. 9-10) dalam Sulaeman, menyatakan bahwa :

Bayu yuda wiguna, 2015

“Alat bantu visual umumnya diklasifikasikan mulai dari tingkatannya mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak, diantaranya alat bantu visual yaitu gambar, model, objek atau alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman yang lengkap melalui visualisasi kepada siswa “

Sejalan dengan kemampuan siswa dalam menerima suatu informasi yang dilihat dan didengar sangat memberikan pengaruh yang cukup baik seperti yang diungkapkan Daryanto (2011, hlm. 13) bahwa “kemampuan daya serap manusia diklasifikasikan ke dalam 5 bagian yaitu (1) penglihatan 82%, (2) pendengaran 11%, (3) penciuman 1% (4) pengecapan 2,5%, (5) perabaan 3,5%”.

Menurut teori di atas maka secara umum media audio visual dapat didefinisikan sebagai media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman suatu materi pembelajaran yang berupa media penglihatan dan pendengaran. Dari pemaparan yang telah disampaikan peneliti mengambil media audio visual sebagai alat bantu pembelajaran bulutangkis ini.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di sekolah SMPN 1 Lembang, guru penjas belum menerapkan audio visual sebagai media pembelajaran keterampilan servis pendek bulutangkis. Maka dari itu peneliti ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran bulutangkis dan apakah terdapat pengaruh media audio visual terhadap penguasaan keterampilan servis pendek backhand bulutangkis.

Bayu yuda wiguna, 2015

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN SERVIS DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS** Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dikemukakan diatas, bahwa dalam pembelajaran penjas dipengaruhi oleh beberapa faktor, maka beberapa masalah yang timbul dalam pembelajaran penjas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Secara umum kebanyakan siswa kurang menguasai keterampilan servis pendek backhand pada permainan bulutangkis.
2. Rendahnya perilaku sosial siswa sehingga keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru terhambat.
3. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam meningkatkan kelincahan untuk membuat siswa aktif bergerak.
4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan masalah pokok dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimanakah pengaruh media video terhadap hasil penguasaan keterampilan servis pendek backhand siswa pada pembelajaran bulutangkis ?

## D. Tujuan Penelitian

Penulis merasa yakin bahwa masalah yang telah diuraikan diatas penting untuk diteliti terutama dari segi pemanfaatan media, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keterampilan servis pendek backhand bulutangkis pada siswa SMPN 1 Lembang.

## E. Manfaat Penelitian

Bayu yuda wiguna, 2015

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN SERVIS DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran bulutangkis sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

2. Bagi guru

Memberi wawasan baru dan masukan bagi guru tentang media video pada pembelajaran bulutangkis yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

3. Bagi peneliti

Sebagai bahan acuan untuk penggunaan media video pada topik yang lain dan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dan tambahan pengalaman dalam membantu peneliti dalam merancang suatu pendidikan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Bayu yuda wiguna, 2015

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN SERVIS DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS** Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Bayu yuda wiguna, 2015

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN SERVIS DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS*** Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)